

the AMAZING SPIDER-MAN®



ENGLISH
ITALIANO
DEUTSCH
FRANCAIS

ACKNOWLEDGEMENTS

Game Design - Kevin Ayre/John Wood
IBM PC Implementation - Kevin Ayre
Amiga & ST Implementations - John Wood
C64 Implementation - James Smart
Spectrum & Amstrad Implementations - Mind's Eye
Graphic Design - Kevin Ayre & Colin Swinbourne
Sound Sequences - Steven Green & Images (C64)
Additional Design - Everyone at ODE
Documentation Text - F.J. Lennon & Jack Kammer
Documentation Design and Typesetting - Antony J. Bond
Package Design - Juanita Bussard
Package Copy - Jack Kammer
Box Cover Illustration - Todd MacFarlane

Spider-Man, Mysterio and all Marvel characters and their distinctive likenesses thereof are trademarks of the Marvel Entertainment Group, Inc and are used with permission.

Copyright © 1990 Marvel Entertainment Group, Inc. All Rights Reserved.

THE AMAZING SPIDER-MAN is produced under licence from the Marvel Entertainment Group, Inc

Software © 1990 Oxford Digital Enterprises Ltd.
Marketed by Empire Software

Empire Software • 4 The Stannetts
Laindon North Trade Centre • Basildon • Essex SS15 6DJ • U.K.
Telephone: 0268 541212 • Facsimilie: 0268 541125

the AMAZING SPIDERMAN



1. Loading and Installation

IBM-PC and Compatibles

Insert your DOS disk and wait until you see the a: prompt on your screen. The game will perform better if you reduce to a minimum the amount of unnecessary memory used, so remove any non-important software installed in your system.

System Requirements

- 3.5" or 5.25" Disk Drive
- CGA, EGA, VGA or Tandy Colour
- 256K RAM
- MS-DOS 2.0 or higher
- AdLib Compatible
- MS-Joystick Compatible.

Now insert your copy of The Amazing Spider-Man game disk and type **spidey** followed by a carriage return. The software will ask you what type of graphics card you have. Once the game has loaded you may select joystick or keyboard control at any stage by hitting J for joystick or K for keyboard. Amstrad PC users may use the Amstrad joystick, but need to select the keyboard option. If you own a faster PC then at any stage you may use the = or - keys to speed up or down the game. Sound effects may be toggled on or off by pressing the S key. The game searches for

an Ad Lib card and if present will play Ad-Lib sound. There is no special installation procedure required.

To Install on hard disk, create a new directory by typing: **MKDIR AMAZING**. Copy all the files from the game disk into this new directory by typing: **CD AMAZING** and then **COPY A: *.*** The game can now be played by typing **SPIDEY**.

Commodore Amiga

The Amazing Spider-Man will run on any Amiga. Turn on your computer and insert your copy of the game disk at the Workbench prompt. (If you have an A 1000 you should insert your Kickstart disk first.) After a few moments the loading sequence will appear.



If you wish to continue with the game before the loading music has completed, press the space bar or fire button. To install the game on to hard disk you need to copy the file called Spidey and all the files in the data directory onto your hard disk. You can do this from Workbench by dragging the Spidey and data icons from the disk onto your hard disk icon. The game may now be run by double-clicking on the Spidey mask icon or by typing Spidey from a CLI. If you want to look at the loading sequence then run the Comic file. If you are unsure of any terms, refer to your Amiga manual.

Atari ST

The Amazing Spider-Man will run on any Atari ST or STE system with a minimum of 512k RAM and a colour monitor. The game requires a joystick inserted into port 1.

Hard Disk Installation - If you are working from a hard disk, create a folder on your hard disk (call it whatever you wish) and open a window containing this new folder. Put the master game disk in a disk drive and then drag the disk drive icon into this new folder.

Loading - If you wish to play from floppy drive A, put the game disk into drive A and switch on your ST. From floppy drive B, switch on your ST without a disk in drive A. When the desktop appears, double click on the drive B icon. Locate the file **LOADER.PR**G and double click on it. (To avoid the loading sequence you may click on **SPIDEY.TOS** instead.) From hard disk, boot your ST and hard disk in the usual manner. Then open a window containing the folder where you placed the Amazing Spider-Man disk. Double click on **LOADER.PR**G (for the full game) or **SPIDEY.TOS** (to bypass the loading sequence.)

Commodore 64

The Amazing Spider-Man on the C-64 and 128 can be controlled either with a joystick or from the keyboard. Place your disk into your drive and type **LOAD "8,1**. For cassette put game cassette into cassette unit and ensure that it is rewound. Now press **SHIFT/RUNSTOP** at the same time and press **PLAY** on your cassette unit. On both tape and disk versions you will be presented with an options screen.

the AMAZING SPIDERMAN



Spectrum 48/128

To load the game ensure that the tape is rewound and then type **LOAD ""**. After the game has loaded you will see the options screen.

Amstrad CPC

To load the game from tape, insert the tape into your tape drive and press **CONTROL** and **ENTER** at the same time. To load from disk insert the disk into the disk drive and type **RUN "disc**. After the game has loaded you will be presented with joystick or keyboard options before the game starts.

2. Game Protection Information

After the game has loaded you will be asked a few questions about certain Marvel characters. Just type in the correct answer and press the return key. You will find all the information you need at the end of this manual.

3. Controls

The control of Spider-Man is very simple. If he is on a surface such as a floor, a platform, a wall or a ceiling, Spider-Man will move along that surface in response to your cursor or joystick direction. If there is no surface to move up, then Spidey will jump when the up direction is pressed. If there is no surface to move down, then Spidey will crouch when the down direction is pressed.

To fire a web, press the fire key or button, and indicate the direction of fire by simultaneously pressing a direction (there are eight possible directions available: up, down, left, right and any diagonal.) Spidey has an inexhaustible supply of webs, but cannot fire a web while he is crouching.



4. Keyboard Controls

On the Amiga and Atari ST, the game runs almost entirely under joystick control. The only keyboard controls for the Amiga and Atari ST are:-

Pause	H
Quit	Esc

On the IBM-PC, C-64, Amstrad and Spectrum the game runs with keyboard or joystick. Keyboard controls for these machines are:-

Move Spider-Man right	Cursor Right (P for PC)
Move Spider-Man left	Cursor Left (O for PC)
Move Spider-Man up	Cursor Up (Q for PC)
Make Spider-Man jump	Cursor Up (Q for PC)
Move Spider-Man down	Cursor Down (A for PC)
Make Spider-Man crouch	Cursor Down (A for PC)
Fire a web	Space Bar (M for Spec)
Pause	H
Quit	PC: Esc C-64: Run/Stop Spec/Amstrad: Q

5. How to Play The Amazing Spider-Man

Each location of the Rockwell Film Studios consists of walls, platforms, traps, switches and adversaries. You will make significant progress only if you can locate those switches which are necessary to proceed, and if you avoid the traps. Your goal is to locate Mysterio's lair in the executive offices. To get there you will make your way through many rooms, most of which are parts of film studio sets specially laid out by Mysterio to make your task of locating Mary Jane even harder.

Switches initially affect only the action in your present room, but as you go farther into the Studio some affect other rooms as well. Activating a switch can cause a platform, door or surface to move, change or disappear. At the start, switches will look quite obvious.

the AMAZING SPIDERMAN



Later on, however, some of the switches are invisible, so you will need to keep your wits about you. Spider-Man can activate a switch by walking on top of it, walking past it (if it is an infra-red switch), or firing a web directly at it. You will find webs very useful for switches which are difficult for Spider-Man to reach. Traps include elevators, closing doors, electrified floors and spikes. If Spider-Man gets caught in a trap his health value will decrease; you will have to act quickly if you are to save him. Many traps are activated by switches, so keep a close lookout around you.

Surfaces - have been coated with a chemical compound developed specially by Mysterio to prevent Spider-Man and his webs from sticking to them. Other special "surfaces" are merely holographs of walls, floors and ceilings. Fortunately, there are also normal surfaces which Mysterio just didn't have enough chemical compound or holographic projectors to cover!

Normal - Spidey can climb on, walk across, web onto and jump onto these without difficulty.

Slippery - Spidey cannot climb onto or change direction when on these.

Magnetic - Webs will not stick to these.

Illusory - Walk through on contact, so Spidey can't climb onto, walk across, web onto or jump onto these.

The above rules also apply to any other objects coming in contact with these surfaces, whether robots or platforms.

Robots - created by Mysterio, patrol the studios. In addition to the more obvious robots, you might come across clones of Mary Jane, Mysterio and even yourself! Fortunately these robots are not very intelligent, but they can cause damage and confusion, so try to keep out of their way. Normally you can stun a robot by shooting a web at one.



Webs - have a number of effects depending on what they hit. If they hit a robot they will stun it briefly and the web-line will disappear. If they hit a switch on a surface, they will activate the switch and the web line will disappear. Spider-Man can also swing on and climb up his webs. To swing on the web, just jump off any surface or platform. To climb up a web, move Spider-Man in the direction of the web. Beware! Webs last only a brief period and can break if they come into contact with other objects. If you are swinging on a web and wish to break it, press the fire button.

Gravity - in some rooms has been altered either in direction or strength. As Mysterio has calculated, this will have disconcerting consequences for Spider-Man! (Altered gravity can work to your advantage if you learn to use it correctly).

Health - Spider-Man's health diminishes when he is crushed by moving platforms or guards, or when he contacts spiked or electrified floors, walls or ceilings. Occasionally Mysterio will conjure up gases which either drain Spider-Man of strength or reduce his spider-sense. To prolong Spider-Man's suffering, Mysterio has provided a few "healing areas". Here Spider-Man can partially re-gain his health. If Spider-Man's health falls too low he will die. The next section explains how Spider-Man's health is displayed.

Screen Layout - At the top of the gameplay screen there are a number of displays. The score is displayed as a number, and is a measure of your performance. The small heart next to the horizontal bar beats more quickly as Spider-Man's health deteriorates. On the **Amiga**, **IBM-PC** and **ST**, the horizontal bar registers the proportion of locations in the film studios which you have visited. On the **C-64**, the horizontal bar represents Spider-Man's health. On the **PC**, **Amiga** and **Atari ST**, the graphic of Spider-Man on the left side of the screen represents Spider-Man's health. More and more of Spidey's skeleton is displayed as his health deteriorates. You must try to ensure that you are not left with a pile of bones!

the AMAZING SPIDERMAN



6. Game Save Feature

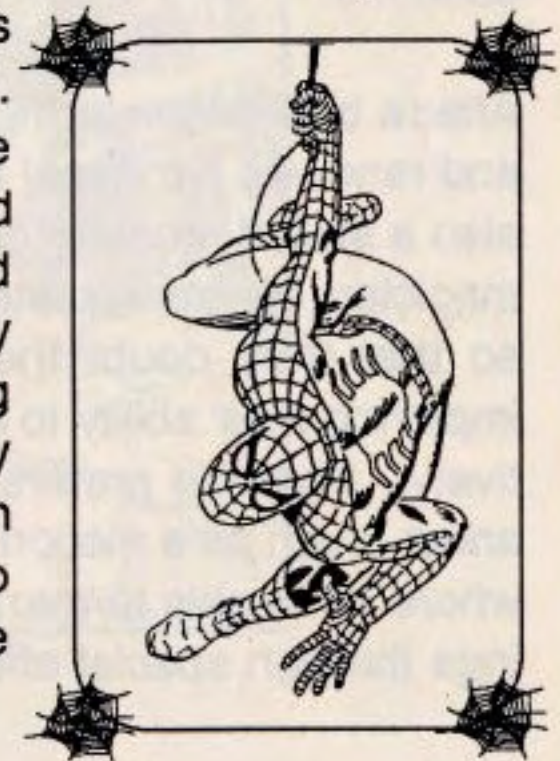
On the PC, Amiga, ST and C64 versions there is a facility which allows you to save the game whilst playing. This stores your position at the last "clapper-board" room you have entered. If you die or quit the game, then you will be able to return to the furthest clapper-board room you have reached by choosing the TAKE X option (where X is the number of the clapper-board room) on the game menu. You will recognise clapper-board rooms because they have a large clapper-board in them - they link all of the different film sets in the Rockwell Studios. This feature will not work if you turn your computer off.

7. Character Background

SPIDER-MAN

Height: 5'-10" **Weight:** 165 lbs **Eyes:** Hazel **Hair:** Brown

As a youth, Peter Parker was an honors student in science. One evening during high school, he attended a demonstration on handling nuclear waste. During the exhibition, a spider was massively irradiated. The stricken spider fell on Parker's hand, broke his skin with its fangs, and died. Shortly thereafter, Parker discovered that he was able to stick to walls with his fingertips and that he had incredible balance, reflexes and strength. He also developed an extrasensory ability which warns him of danger by a tingling sensation in the back of his skull. He quickly associated these super-human abilities with the spider bite. Parker originally planned to launch a career in show business as The Amazing Spider-Man.



After his first performance, however, he allowed a burglar to escape, even though he easily could have captured the criminal. A few days later, that same burglar murdered Parker's beloved Uncle Ben. Filled with remorse, Parker realized that he should never shirk the responsibilities his new powers gave him. Parker began to use his powers to fight crime, and earns a living for himself and his widowed aunt by selling photographs of himself in action. Peter Parker is married to the former Mary Jane Watson. As of this writing, he has no children.

MYSTERIO

Height: 5'-11" **Weight:** 175 lbs **Eyes:** Blue **Hair:** Black

Mysterio began his career as a Hollywood stuntman, but soon became a top special effects designer. To escape the anonymity of his backstage job, he tried acting but had little success. He decided to use his technical knowledge to kill Spider-Man and take his place as a famous crimefighter. Mysterio planned to discredit Spider-Man by committing crimes in his guise, then gain fame by capturing the real Spider-Man. The attempt failed, Spider-Man defeated him, and Mysterio was arrested for the crimes he committed in his Spider-Man costume.

After a brief prison term, Mysterio was paroled and renewed his illegal activities. Mysterio is also a skilled amateur chemist, hypnotist and magician. He manipulates his victims' senses so that they doubt their own perceptions, impairing their ability to reason and act effectively. Mysterio prefers to work in enclosed areas (such as a motion picture sound stage) where he is able to manipulate the surroundings through special effects.



MARY JANE WATSON-PARKER

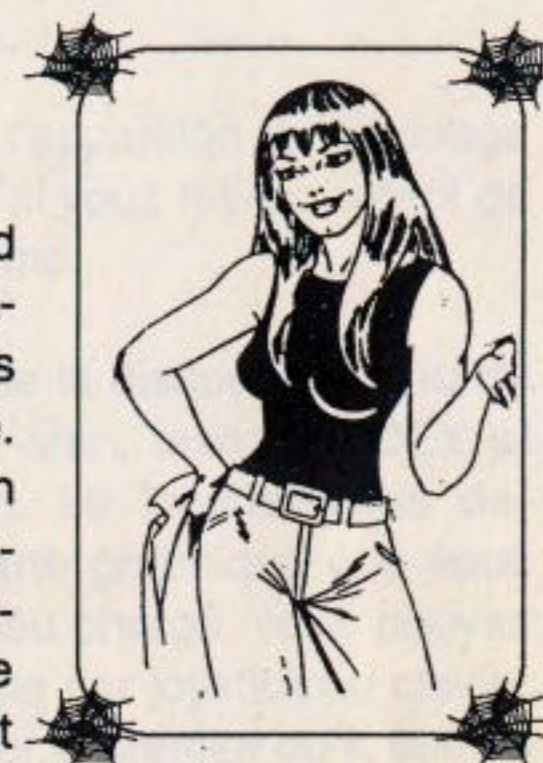
Height: 5'-8"

Eyes: Green

Weight: 120 lbs

Hair: Red

Mary Jane is a successful actress, model and dancer. In her youth she developed a fun-loving personality to help her forget the stress she felt over her parents' unhappy marriage. She was reluctant to become involved with Peter Parker because she knew his real identity and did not want a relationship with someone who constantly risked his life. Mary Jane plays a role in the daytime TV serial Secret Hospital.



1. Equipement, chargement et installation

IBM PC et compatibles

Insérez votre disquette du DOS et attendez l'apparition du message a: sur votre écran. Le jeu fonctionnera mieux si vous retirez autant de logiciels inutiles que possible de votre système.



Une unité de disquette de 3
pouces 1/2 ou 5 pouces 1/4,
une carte graphique CGA,
EGA, VGA ou Tandy 16
couleurs,
au moins 256Ko de
mémoire RAM; la version
MS-DOS 2.0 ou plus
récente;
une carte sonore Ad Lib
(facultative)
un joystick compatible
Microsoft (facultatif)



Insérez votre copie de la disquette de jeu de The Amazing Spider-Man, tapez SPIDEY et appuyez sur Return. Le logiciel vous demande le type de carte graphique que vous voulez. Une fois le jeu chargé, vous pouvez sélectionner le contrôle par joystick ou clavier en appuyant sur J pour le premier ou K pour le second. Utilisateurs d'Amstrad PC, vous pouvez utiliser le joystick Amstrad mais devez sélectionner l'option de clavier. Si vous possédez un PC plus rapide, vous pouvez utiliser les touches = ou - à tout moment pour accélérer ou ralentir le jeu. Activez ou désac-

tivez les effets sonores en appuyant sur la touche S. Le jeu cherche une carte de son Ad Lib et s'il y en a une, jouera le son Ad-Lib. Aucune procédure d'installation n'est nécessaire.

Pour faire une installation sur disque dur, créez un nouveau répertoire en tapant : **MKDIR AMAZING**. Copiez tous les fichiers de la disquette de jeu dans ce nouveau répertoire en tapant: **CD AMAZING** puis **COPY A: *.***. Vous pouvez alors jouer en tapant **SPIDEY**.

Commodore Amiga

Allumez votre ordinateur et insérez votre copie de la disquette The Amazing Spider-Man au message du Workbench. (Si vous avez un A1000, insérez d'abord votre disquette du Kickstart).



Au bout de quelques instants, la séquence de chargement apparaît. Si vous voulez continuer avec le jeu avant la fin de la musique de chargement, appuyez sur la barre d'espace-ment ou sur le bouton feu.

Pour installer le jeu sur un disque dur, vous devez copier le fichier intitulé Spidey ainsi que tous les fichiers qui se trouvent dans le répertoire de données sur votre disque dur. Vous pouvez le faire à partir du Workbench en faisant glisser les icônes Spidey et Data de la disquette sur l'icône du disque dur. Le jeu peut être lancé en cliquant deux fois sur l'icône du masque de Spidey ou en tapant Spidey d'un CLI. Si vous voulez voir la séquence de chargement, lancez le fichier Comic. Si vous n'êtes pas sûr de la manière de le faire, reportez-vous à votre manuel de l'Amiga.

Atari ST

The Amazing Spider-Man fonctionne sur tout Atari ST ou STE ayant une unité de disquette à une ou deux faces, un minimum de 512Ko de mémoire RAM et un moniteur couleur. Le jeu se joue avec un joystick inséré dans le port 1.

Installation sur disque dur - Si vous jouez à partir d'un disque dur, créez un dossier d'un nom quelconque et ouvrez une fenêtre contenant ce dossier. Placez la disquette original dans une unité et faites glisser l'icône de l'unité dans le nouveau dossier.

Déroulement du jeu - Si vous voulez jouer à partir de: l'unité A, placez la disquette de jeu dans l'unité A et allumez votre ST. L'unité B, allumez votre ST sans disquette dans l'unité A. A l'apparition du bureau, cliquez deux fois sur l'icône de l'unité B. Cherchez le fichier intitulé **LOADER.PRG** et cliquez deux fois dessus. (Pour éviter une séquence de chargement, vous pouvez cliquer sur **SPIDEY.TOS** à la place). Disque dur, lancez votre ST et votre disque dur de manière habituelle. Ouvrez une fenêtre contenant le dossier dans lequel vous avez placé la disquette de The Amazing Spider-Man. Cliquez deux fois sur **LOADER. PRG** (pour tout le jeu) ou sur **SPIDEY.TOS** (pour sauter la séquence de chargement).

the AMAZING SPIDERMAN



Commodore 64

The Amazing Spider-Man sur le C64 et 128 peut être contrôlé par joystick ou par le clavier. Pour une cassette, placez la cassette de jeu dans le lecteur de cassette et veillez à ce que celle-ci soit rembobinée. Appuyez sur **SHIFT/RUNSTOP** en même temps et mettez le lecteur de cassette en marche en appuyant sur **PLAY**. Dans les versions cassette et disquette, un écran d'options vous est présenté vous permettant de sélectionner les ports de joystick, de redéfinir les touches et d'activer ou de désactiver les effets sonores.

Spectrum 48/128

Pour charger le jeu, veillez à ce que la cassette soit rembobinée et tapez **LOAD ""**. Après le chargement du jeu, l'écran d'options apparaît.

Amstrad CPC

Pour charger le jeu à partir d'une cassette, insérez-la dans votre lecteur et appuyez simultanément sur **CONTROL** et **ENTER**. Pour charger à partir de la disquette, insérez-la dans l'unité et tapez **RUN "disc**. Après le chargement du jeu, les options de joystick ou de clavier vous sont présentées avant que le jeu ne commence.

2. Informations sur la protection du jeu

Dès que le jeu s'est chargé, il vous sera posé quelques questions concernant les personnages de Marvel. Tapez la réponse correcte et appuyez sur Return. Vous trouverez toutes les informations nécessaires à la fin de ce manuel.



3. Contrôles du joystick

Le contrôle de Spider-Man est très simple. S'il se trouve sur une surface telle qu'un sol, une plate-forme, un mur ou un plafond, Spider-Man se déplace le long de celle-ci en réponse à votre direction de curseur ou de joystick. S'il n'y a aucune surface à grimper, Spidey saute lorsque vous appuyez sur la direction du haut. S'il n'y a aucune surface à descendre, Spidey s'accroupit lorsque vous appuyez sur la direction du bas.

Pour tirer une toile d'araignée, appuyez sur la touche ou le bouton feu et indiquez la direction du tir en même temps en appuyant sur une touche de direction (huit directions possibles - vers le haut, le bas, la gauche, la droite et en diagonale). Spidey possède un stock inépuisable de toiles d'araignées mais il ne peut pas en lancer une lorsqu'il est accroupi.

4. Contrôles au clavier

Sur l'Amiga et l'Atari ST, le jeu fonctionne presque entièrement avec le joystick. Les seuls contrôles au clavier pour ces ordinateurs sont:

Pause - H

Quitter - ESC

Sur l'IBM PC, Spectrum, Amstrad et le C64, le jeu fonctionne avec un clavier ou un joystick. Les contrôles au clavier pour ces appareils sont:

Déplacer Spider-Man vers la droite
Déplacer Spider-Man vers la gauche
Déplacer Spider-Man vers le haut
Déplacer Spider-Man vers le bas
Faire accroupir Spider-Man
Tirer une toile
Pause
Quitter

Curseur de droite (P - PC)
Curseur de gauche (O - PC)
Curseur du haut (Q - PC)
Curseur du bas (A - PC)
Curseur du bas (A - PC)
Barre d'espacement (M - Spec)
H
(ESC - PC)(Run/Stop - C64)
(Q - Spectrum/Amstrad)

the AMAZING SPIDERMAN



5. Comment jouer The Amazing Spider-Man

Chaque emplacement des studios cinématographiques Rockwell est constitué de murs, plates-formes, pièges, boutons et adversaires. Vous n'avancerez de façon significative que si vous pouvez trouver les boutons qui permettent d'avancer et si vous évitez les pièges. Votre but est de trouver le repaire de Mysterio dans les bureaux de la direction. Pour y arriver, vous devez trouver votre chemin parmi de nombreuses pièces dont la plupart sont des fragments de studio de tournage placés par Mysterio pour rendre votre recherche de Mary Jane encore plus difficile.

Les boutons affectent surtout l'action dans la salle dans laquelle vous vous trouvez mais plus vous avancez, plus vous verrez que certains boutons affectent d'autres pièces aussi. Au début, les boutons sont facilement repérables. Cependant, en progressant, certains boutons deviennent invisibles et il est donc important que vous gardiez l'esprit clair. Spider-Man peut activer un bouton en marchant dessus, en passant devant (si c'est un bouton infra-rouge) ou en tirant une toile dessus. Les toiles sont très utiles pour les boutons que Spider-Man a du mal à atteindre.

Les pièges sont composés d'ascenseurs, de portes qui se ferment, de sols électrifiés et de lances. Si Spider-Man est piégé, sa valeur de santé diminue. Il vous faut agir rapidement pour le sauver. De nombreux pièges sont activés par des boutons. Regardez attentivement autour de vous.

Les surfaces ont été recouvertes d'un composant chimique développé par Mysterio pour empêcher Spider-Man et ses toiles de coller dessus. D'autres surfaces "spéciales" sont des holographes de murs, de sols et de plafonds. Heureusement, il existe aussi des surfaces normales parce que Mysterio n'avait pas suffisamment de produit chimique ou de projecteurs holographiques!



7. Identification du personnage

SPIDER-MAN

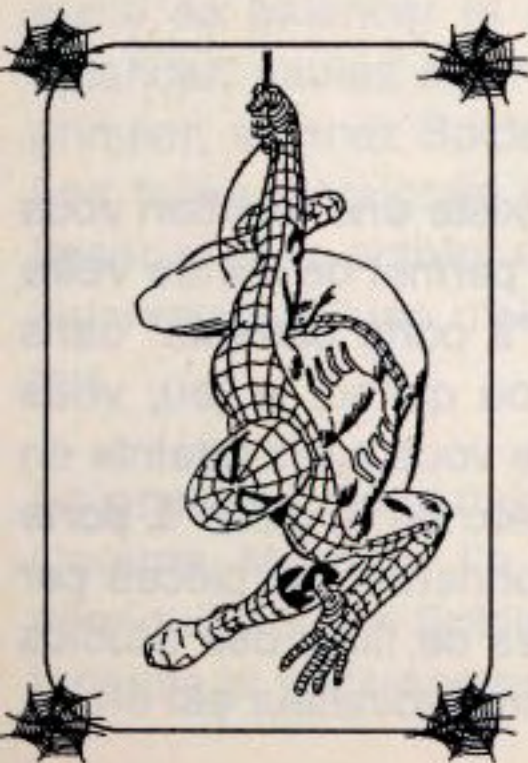
Hauteur: 5 pieds 10 pouces

Yeux: Marron

Poids: 165 livres

Cheveux: Brun

Dans sa jeunesse, Peter Parker était étudiant licencié ès science. Un soir, lorsqu'il faisait ses études supérieures, il alla à une démonstration sur les déchets nucléaires, au cours de laquelle une araignée fut massivement irradiée. L'araignée touchée tomba sur la main de Peter, le piqua et mourut. Peu de temps après, Peter découvrit qu'il pouvait coller aux murs avec ses doigts et qu'il possédait un équilibre, des réflexes et une force incroyables. Il développa aussi un sixième sens qui l'avertissait d'un danger grâce à une sensation de démangeaison à l'arrière de son crâne. Il associa rapidement ces talents supernaturels à la piqûre de l'araignée. Parker avait l'intention de se lancer dans le show-business avec le nom de The Amazing Spider-Man. Après sa première performance, cependant, il permit à un cambrioleur de s'échapper, alors même qu'il aurait pu le capturer facilement. Quelques jours plus tard, le même cambrioleur assassina l'oncle tant aimé de Parker, Ben. Rempli de remords, Parker réalisa qu'il ne pouvait pas éviter les responsabilités que ses nouveaux pouvoirs lui avaient données.



Parker commença à utiliser ces pouvoirs pour combattre le crime et à gagner de l'argent pour aider sa tante devenue veuve, en vendant des photos de lui-même en action.

Peter Parker est marié avec l'ex-Mary Jane Watson. A sa connaissance, il n'a pas d'enfants.

the AMAZING SPIDERMAN



MYSTERIO

Hauteur: 5 pieds 11 pouces

Yeux: Bleu

Poids: 175 livres

Cheveux: Noir

Mysterio commença sa carrière comme cascadeur à Hollywood mais devint rapidement producteur d'effets spéciaux. Pour sortir de l'anonymat, il tenta de devenir acteur mais obtint très peu de succès. Il décida d'utiliser ses connaissances techniques pour tuer Spider-Man et de devenir un célèbre traqueur de criminels. Mysterio pensait discréditer Spider-Man en commettant des crimes dans son déguisement et devenir célèbre en capturant le vrai. La tentative échoua car Spider-Man remporta et Mysterio fut arrêté pour les crimes qu'il avait commis dans son costume de Spider-Man. Après un court séjour en prison, Mysterio fut libéré sur parole et recommença ses activités illégales.

Mysterio est aussi un chimiste amateur, un hypnotiseur et magicien talentueux. Il manipule les sens de ses victimes pour que celles-ci doutent de leurs propres perceptions, déséquilibrant leur capacité de raisonnement et leur efficacité d'action. Mysterio préfère travailler dans des zones fermées (telle qu'une scène de film) où il peut manipuler les alentours par l'intermédiaire d'effets spéciaux.



Hauteur: 5 pieds 8 pouces Poids: 120 livres
Yeux: vert Cheveux: roux

Mary Jane est une actrice, un mannequin et une danseuse connue. Dans sa jeunesse, elle développa une personnalité aimable et humoristique pour l'aider à oublier le stress qu'elle ressentait suite au mariage malheureux de ses parents. Elle ne voulait pas s'impliquer avec Peter Parker parce qu'elle connaissait sa vraie identité et ne voulait pas de relation avec quelqu'un qui risquait constamment sa vie. Mary Jane joue un rôle dans la série télévisée Secret Hospital.



1. Hardware, Ladeanweisungen und Installation

- 3,5 oder 5,25-Zoll-Diskettenlaufwerk
- CGA, EGA, VGA oder Tandy Grafik mit 16 Farben
- mindestens 256K RAM; MS-DOS 2.0 oder höher
- einer Ad Lib Soundkarte (wahlweise)
- einem Microsoft-kompatiblen Joystick (wahlweise)

Lege Deine DOS-Diskette ein und warte bis die Meldung a: erscheint. Das Spiel läuft besser, wenn Du die speicherresidente Software auf ein Minimum beschränkst. Lege jetzt die Kopie der Spieldiskette ein, gib "Spidey" ein und drücke Return. Das Programm fragt jetzt nach der Art der Grafikkarte. Nach dem Laden erscheint der Auswahlbildschirm. Hier kannst Du mit J den Joystick oder mit K die Tastatur-Kontrolle wählen. Auf Amstrad/Schneider-Computern kann ebenfalls der Joystick benutzt werden, jedoch muß die Tastatur-Kontrolle aktiviert

sein. Mit den Tasten = und - kann auf schnelleren MS-DOS-Rechnern die Geschwindigkeit des Spiels eingestellt werden. Mit der Taste S wird der Sound ein- und ausgeschaltet. Hast Du Dein System mit einer AdLib-Karte ausgerüstet, wird sie vom Programm automatisch erkannt und genutzt. Eine besondere Installation ist nicht nötig.

Um das Spiel auf einer Festplatte zu installieren mußt Du ein neues Directory anlegen: **MD AMAZING** Kopiere dann alle Dateien von der Spieldiskette in das neue Directory: **CD AMAZING COPY A:*.*** Du kannst das Spiel dann aus dem Ordner AMAZING mit dem Aufruf **SPIDEY** starten.

Commodore Amiga

The Amazing Spider-Man läuft auf jeder Amiga 500/1000/2000 mit mindestens 512K RAM und Kickstart Version 1.2 oder höher. Schalte Deinen Rechner ein und lege die Spieldiskette bei der Workbench-Anforderung ein. (Bei einer Amiga 1000 mußt Du zuerst die Kickstart-Diskette einlegen.)



Nach kurzer Zeit erscheint die Ladesequenz. Willst Du das Spiel fortsetzen, bevor die Musik geladen wurde, drücke die Leertaste oder den Feuerknopf. Um das Spiel auf einer

Festplatte zu installieren, kopieren Sie die Datei SPIDEY und alle Dateien des Verzeichnisses DATA auf die Festplatte, am einfachsten durch Verschieben der Icons SPIDEY und DATA. Sie können dann das Spiel durch einen Doppelklick auf das SPIDEY oder - vom CLI aus - durch Eingabe von SPIDEY starten. Wenn Sie die Ladesequenz sehen wollen, starten Sie das Programm COMIC. Sollte Ihnen die Vorgehensweise nicht klar sein, sehen Sie bitte in Ihren Handbüchern zum Amiga oder zur Festplatte nach.

Atari ST

The Amazing Spider-Man läuft auf jedem Atari ST oder STE mit einem oder zwei Diskettenlaufwerken, mindestens 512K RAM und einem Farbmonitor. Das Spiel wird mit einem Joystick in Port 1 gesteuert.

Festplatteninstallation - Arbeitest Du mit einer Festplatte, lege dort einen Ordner (mit beliebigem Namen) an, und öffne ein Fenster für den Ordnerinhalt. Lege die Spieldiskette ins Diskettenlaufwerk und ziehe das Laufwerkssymbol in das Ordnerfenster.

So wird das Spiel auf dem Atari ST gespielt:

- Von Laufwerk A: Lege die Spieldiskette ins Laufwerk A und schalte Deinen Computer ein.

- Von Laufwerk B: Schalte den Computer ohne Diskette in Laufwerk A ein. Erscheint das Desktop, klicke das Symbol für Laufwerk B doppelt an. (Um die Ladesequenz zu übergehen, kannst Du **SPIDEY.TOS** anklicken.)

- Von Festplatte: Starte Deinen Rechner und die Festplatte wie gewohnt. Dann öffnest Du das Fenster für den Ordner, in den Du die Spider-Man-Spieldiskette kopiert hast. Klicke **LOADER.PRГ** (für das ganze Spiel) oder **SPIDEY.TOS** (zum Umgehen der Ladesequenz) doppelt an.

the AMAZING SPIDERMAN



Commodore 64

The Amazing Spider-Man wird auf dem C64 oder C128 entweder mit einem Joystick oder über die Tastatur gesteuert. Lege die Diskette ins Laufwerk und gib **LOAD "*",8,1** in. Um die Kassettenversion zu starten, legen Sie die Kassette in den Datenrecorder und spulen Sie das Band zurück. Drücken Sie gleichzeitig die Tasten **SHIFT** und **RUN/STOP**, danach dann die **PLAY**-Taste des Recorders. Sowohl die Disk- als auch die Kassettenversion zeigen zuerst ein Optionenmenü, in dem man den Joystickport wählen, Tasten umbelegen und die Soundeffekte ein- und ausschalten kann.

Spectrum 48/128

Lege die Cassette in den Rekorder ein, spule das Band ganz an den Anfang zurück, gib den Befehl **LOAD"** und drücke die **PLAY**-Taste des Recorders.

Amstrad/Schneider CPC

Lege die Cassette in den Dataorder ein, spule das Band ganz an den Anfang zurück, drücke die Tasten **CONTROL** und **ENTER** des Ziffernblocks gleichzeitig und befolge die Anweisungen auf dem Bildschirm. Oder lege die Diskette in das Laufwerk ein und starte das Programm mit **RUN" DISC**.

2. Externer Kopierschutz

Nachdem das Spiel geladen wurde, werden Dir einige Fragen über die Marvel-Figuren gestellt. Gib einfach die richtige Antwort ein und drücke die Return-Taste. Alle benötigten Informationen findest Du am Ende des Handbuches.

3. Joystick-Steuerung

Die Steuerung von Spider-Man ist denkbar einfach. Befindet er sich auf dem Boden, einer Plattform, einer Wand oder einer Decke, bewegt er sich entsprechend der gedrückten Joystickrichtung.



Gibt es keine Fläche, an der er sich nach oben bewegen kann, springt er, und gibt es keine Fläche, an der er nach unten klettern kann, beginnt er zu kriechen. Um ein Netz abzufeuern, drückst Du die Feuertaste oder den Feuerknopf, wobei Du gleichzeitig die Richtung bestimmen kannst. Die verfügbaren Richtungen sind auf, ab, links und rechts sowie alle Diagonalen. Spidey verfügt über einen unerschöpflichen Netzvorrat, kann aber beim Kriechen keine Netze abfeuern.

4. Tastatursteuerung

Auf der Amiga und dem Atari ST läßt sich das Spiel fast nur mit dem Joystick spielen. Die einzigen Tasten sind:

Pause - H Beenden - Esc

Auf MS/PC-DOS Kompatiblen, Amstrad, Spectrum und C-64 kann das Spiel wahlweise mit Joystick oder Tastatur gespielt werden. Tastaturbefehle sind folgende:

Spider-Man nach links	Cursortaste links (P - PC)
Spider-Man nach rechts	Cursortaste rechts (O - PC)
Spider-Man nach oben	Cursortaste oben (Q - PC)
Spider-Man springt	Cursortaste oben (Q - PC)
Spider-Man nach unten	Cursortaste unten (A - PC)
Spider-Man kriecht	Cursortaste unten (A - PC)
Ein Netz abfeuern	Leertaste (M - SPEC)
Pause	H
Beenden	PC - Esc C-64 - Run/Stop Spec/Amstrad - Q

5. So wird The Amazing Spider-Man gespielt:

Jeder Ort in den Rockwell-Studios enthält Wände, Plattformen, Fallen, Schalter und Gegner. Du kommst nur rasch voran, wenn Du die Schalter ausfindig machst und die Fallen vermeidest. Das Ziel ist, Mysterios Quartier im Verwaltungstrakt ausfindig zu machen.

the AMAZING SPIDERMAN



Um dort hinzukommen, mußt Du viele Räume durchqueren, von denen die meisten Teile von Filmdekorationen sind, die von Mysterio speziell präpariert wurden, um Deine Suche nach Mary Jane zu erschweren. Die Schalter wirken sich anfänglich nur in dem Raum aus, in dem Du gerade bist, aber wenn Du weiter vordringst, kann es sein, daß sie sich auch auf spätere Räume auswirken. Ein Schalter kann eine Plattform, eine Tür oder eine Fläche bewegen, verändern oder verschwinden lassen. Zu Beginn findest Du die Schalter noch leicht, doch später können manche davon unsichtbar sein, so daß Du wirklich alle Register Deines Könnens ziehen mußt. Spider-Man kann Schalter aktivieren, indem er auf sie tritt, an ihnen vorübergeht (Infrarotschalter), oder ein Netz auf sie feuert. Netze sind vor allem bei den Schaltern nützlich, die Spider-Man nicht direkt erreichen kann. Fallen sind Fahrstühle, Türen, elektrische Fußböden und Stacheln. Wird Spider-Man in einer Falle gefangen, verschlechtert sich seine Konstitution laufend; Du mußt rasch reagieren, um ihn zu retten. Viele Fallen werden durch Schalter aktiviert, also schau Dir alles ganz genau an.

Die Flächen wurden von Mysterio mit einer speziellen chemischen Substanz präpariert, damit Spider-Man oder seine Netze nicht daran haften können. Andere "Oberflächen" sind nur Hologramme von Wänden, Böden und Decken. Glücklicherweise gibt es aber auch ganz normale Flächen, für die die Chemikalie und die Holo-Projektoren offensichtlich nicht gereicht haben!

Normal - Spidey kann sie ohne Probleme erklettern, darauf gehen und anspringen.

Schlüpfzig - Spidey kann nicht klettern oder seine Richtung ändern, wenn er sich darauf befindet.

Magnetisch - Netze haften daran nicht.

Illusion - Können einfach durchdrungen werden - also kann Spidey sie weder erklettern, noch darüber gehen oder Netze anbringen.



Diese Regel gilt aber auch für alle anderen Objekte, die mit solchen Flächen in Berührung kommen, seien es nun Roboter oder Plattformen.

Roboter - Kreaturen von Mysterio - patrouillieren in den Studios. Zusätzlich zu den auffälligen Robotern triffst Du aber auch auf Doppelgänger von Mary Jane, Mysterio und sogar von Dir selbst! Glücklicherweise sind die Roboter nicht sehr intelligent, doch können Sie Schaden anrichten und für Verwirrung sorgen. Am besten gehst Du ihnen aus dem Weg. Normalerweise kannst Du einen Roboter betäuben, indem Du ein Netz auf ihn abfeuerst.

Die Netze haben verschiedene Wirkungen, je nach dem, was sie treffen. Treffen Sie einen Roboter, betäuben sie ihn kurz und der Netzfaden löst sich auf. Treffen sie einen Schalter auf einer Oberfläche, aktivieren sie ihn und lösen sich ebenfalls auf. Spider-Man kann an seinen Netzen schwingen oder an ihnen hinaufklettern. Um an einem Netz zu schwingen, spring einfach von einer Fläche oder Plattform. Um daran hinaufzuklettern, mußt Du Spider-Man zum Netz bewegen. Aber Vorsicht! Netze bleiben nur kurze bestehen Zeit und können reißen, wenn Sie mit anderen Gegenständen in Berührung kommen. Schwingst Du Dich an einem Netzfaden hin und her und möchtest ihn zerreißen, drücke den Feuerknopf.

In einigen Räume wurde die Schwerkraft verändert, entweder in der Richtung oder in der Stärke. Mysterio verspricht sich davon fatale Auswirkungen das Vorankommen Spider-Mans. (Allerdings kann die veränderte Schwerkraft auch zu Deinem Vorteil arbeiten, wenn Du lernst, damit umzugehen).

Konstitution - Spider-Mans Konstitution verschlechtert sich, wenn er von sich bewegenden Plattformen oder Wächtern getroffen wird oder wenn er mit stachelbewehrten oder elektrisch geladenen Fußböden, Wänden und Decken in Berührung kommt. Gelegentlich bombardiert Mysterio Spider-Man auch mit verschiedenen Gasen, die Spider-Man entweder schwächen oder seinen Spinnensinn beeinträchtigen.

the AMAZING SPIDERMAN



Um die Tortur aber zu verlängern, hat Mysterio auch "Erholungsareale" geschaffen, wo Spider-Man seinen Gesundheitszustand, zumindest zum Teil, wieder verbessern kann. Sinkt seine Konstitution zu tief, muß Spider-Man sterben. Der nächste Abschnitt erläutert die Anzeigen von Spider-Mans Gesundheitszustand.

Bildschirmgestaltung - Oben auf dem Spielbild finden sich verschiedene Anzeigen. Die Punktwertung erscheint als Zahl und zeigt, wie weit Du vorangekommen bist. Das kleine Herz neben dem waagerechten Balken schlägt umso schneller, je schlechter Spider-Mans Zustand wird. Auf Amiga, MS/PC-DOS Kompatiblen und ST gibt der waagerechte Balken die Menge der besuchten Orte im Filmstudio wieder. Beim C-64 stellt der waagerechte Balken Spider-Mans Gesundheitszustand dar. Auf Amiga, MS/PC-DOS Kompatiblen und ST steht die Abbildung Spider-Mans für seinen Gesundheitszustand. Je schlechter es ihm geht desto mehr wird von seinem Gerippe sichtbar. Achte immer auf dieses Bild, denn sonst bleibt am Ende nur ein Haufen Knochen übrig!

6. Einen Zwischenstand ablegen

Auf den Rechnern der Systeme MS-DOS, Amiga, ST und C64 kannst Du einen Zwischenstand abspeichern. Deine letzte Zwischenposition (Clapper-Board-Raum) wird festgehalten. Du kannst diesen Zwischenstand bei einem Neustart wieder einladen und von der gesicherten Position aus weiterspielen, indem Du im Spielmenü die Anweisung TAKE x gibst, wobei x die Nummer der letzten erreichten Zwischenposition ist. Diese Funktion arbeitet nicht, wenn Du den Rechner abschaltest.



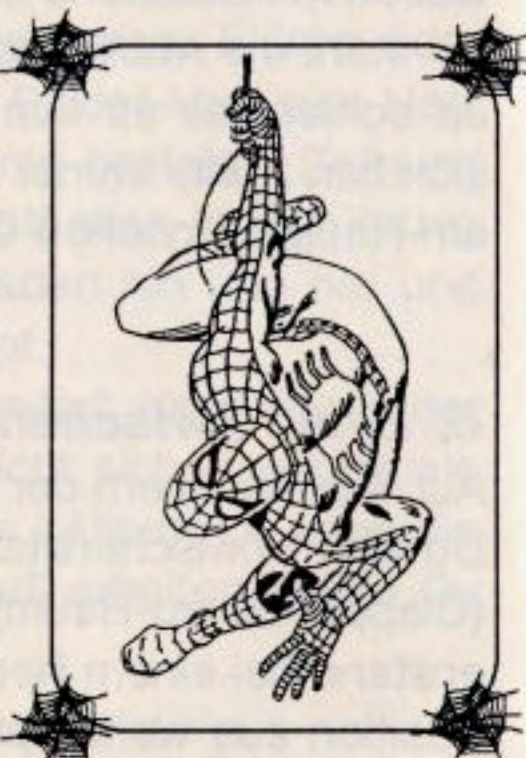
7. Die Spielfiguren

SPIDER-MAN

Größe: 5' 10" **Gewicht:** 165 pfund
Augenfarbe: Braun **Haarfarbe:** Braun

In seiner Jugend studierte er mit Auszeichnung Naturwissenschaften. Eines Abends während seiner Studentenzeit nahm er an einer Vorführung teil, bei der der Umgang mit nuklearem Abfall demonstriert wurde. Während der Veranstaltung wurde eine Spinne hochgradig verstrahlt. Das getroffene Tier fiel auf Parkers Hand, verbiß sich tief in den Handrücken und starb.

Kurz darauf entdeckte Parker, daß er sich mit seinen Fingerspitzen an Wänden festhalten konnte und sein Gleichgewichtssinn, seine Reflexe und seine Körperkraft sich enorm verbessert hatten. Außerdem entwickelte er einen ungewöhnlichen Sinn, der ihn vor Gefahren warnte und sich als kribbelndes Gefühl im Hinterkopf bemerkbar machte. Schnell brachte er diese übermenschlichen Fähigkeiten mit dem Spinnenbiß in Verbindung. Parker plante ursprünglich eine Karriere im Showgeschäft als "The Amazing Spider-Man". Nach seiner ersten Vorstellung jedoch ließ er einen Einbrecher entkommen, obwohl er ihn hätte leicht dingfest machen können. Wenige Tage später ermordete derselbe Einbrecher Parkers geliebten Onkel Ben. Trauererfüllt wurde ihm klar, daß er sich der Verantwortung seiner neuen Kräfte nicht entziehen konnte. Parker begann, seine Kräfte zur Bekämpfung der Kriminalität einzusetzen und verdiente seinen Lebensunterhalt damit, daß er Fotos von sich selbst in Aktion verkaufte. Peter Parker ist mit der früheren Mary Jane Watson verheiratet. Kinder hat er bis jetzt keine.



the AMAZING SPIDERMAN



MYSTERIO

Größe: 5' 11" **Gewicht:** 175 pfund
Augenfarbe: Blau **Haarfarbe:** Schwarz

Mysterio begann seine Karriere als Stuntman in Hollywood, wurde aber bald einer der besten Spezialeffekt-Designer. Um der Anonymität seiner Tätigkeit hinter den Kulissen zu entkommen, versuchte er sich als Schauspieler, jedoch nur mit mäßigem Erfolg. Er entschloß sich dann, seine technischen Fähigkeiten einzusetzen, um Spider-Man zu töten und seine Stelle als berühmter Gangsterjäger einzunehmen.

Myterio plante, Spider-Man in Mißkredit zu bringen, indem er unter seinem Namen Verbrechen beging und dann dadurch berühmt zu werden, daß er den echten Spider-Man gefangennahm. Der Versuch schlug fehl, Spider-Man entlarvte ihn und Mysterio wurde für die Verbrechen verurteilt, die er im Spider-Man-Kostüm begangen hatte. Nach einem kurzen Gefängnisaufenthalt wurde er begnadigt und begann wieder mit seinen verbrecherischen Machenschaften.



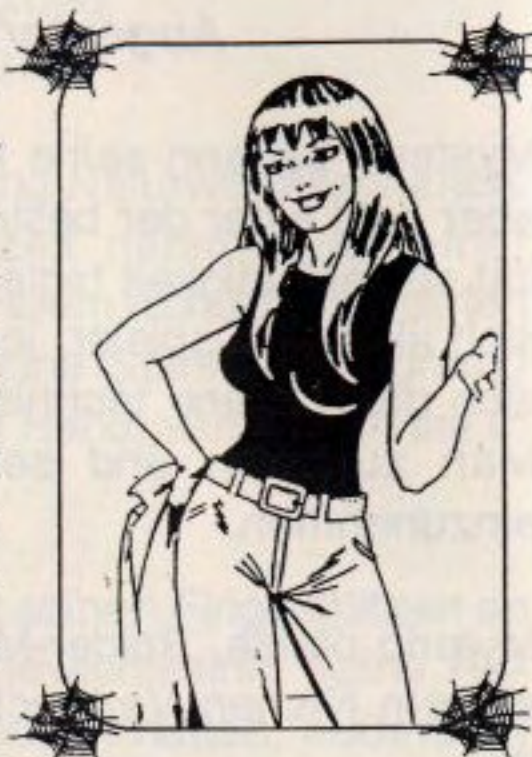
Mysterio ist auch ein begabter Amateurchemiker, Hypnotiseur und Zauberer. Er manipuliert seine Opfer, so daß sie ihren eigenen Wahrnehmungen nicht mehr trauen und nicht mehr sinnvoll und vernünftig handeln können. Mysterio liebt es, in geschlossenen Räumen zu agieren (wie auf der Bühne eines Filmstudios), wo er die Umgebung mit seinen Spezialeffekten beeinflussen kann.



MARY JANE WATSON-PARKER

Größe: 5' 8" Gewicht: 120 pfund
Augenfarbe: Grün Haarfarbe: Rot

Mary Jane ist eine erfolgreiche Schauspielerin, Mannequin und Tänzerin. In Ihrer Jugend entwickelte sie ihr fröhliches, lebenslustiges Wesen, das ihr half, über die unglückliche Ehe ihrer Eltern hinwegzukommen. Sie war nicht erpicht darauf, Peter Parker näher kennenzulernen, da sie seine wahre Identität kannte und eigentlich nicht mit jemandem verheiratet sein wollte, der laufend sein Leben aufs Spiel setzt. Mary Jane spielt eine Rolle in der Fernsehserie "Secret Hospital".



the AMAZING SPIDERMAN



1. Equipaggiamento, caricamento ed installazione richiesti

IBM-PC e compatibili

- un drive da 3.5" o 5.25;
- CGA, EGA, VGA o Tandy 16 colori grafici;
- almeno 256k RAM; MS-DOS 2.0 o successivo;
- Un scheda Ad Lib per effetti suono (optional)
- un joystick Microsoft compatibile (optional)

Inserisca il suo disco DOS e aspetti affinché non vede la a: pronta sul vostro schermo. Il gioco si svolgerà meglio se ridurrete al minimo l'ammontare dei software non necessari installati nel sistema. Ora inserisca la sua copia del disco gioco dello Stupefacente Spider-Man scriva Spidey seguito da un enter. Il software vi chiederà che tipo di carta grafica avete. Una volta che il gioco ha caricato, puoi selezionare il controllo con il joystick o con la tastiera premendo J per joystick e K per tastiera. Gli utenti di Amstrad PC possono usare il joystick Amstrad, ma devono selezionare l'opzione tastiera. Se possiedi un PC più veloce, puoi usare i tasti = o - a qualsiasi livello, per velocizzare o rallentare il gioco. Si possono aumentare o diminuire gli effetti sonori premendo il tasto S. Il gioco cercherà una scheda Ad Lib e se la trova userà i suoni Ad-Lib. Non è richiesta nessuna procedura di installazione.

Per l'installazione del disco rigido, crea una nuova directory digitando: **MKDIR AMAZING**. Copia tutti i file dal disco di gioco in questa nuova directory digitando: **CD AMAZING** e poi **COPY A:*.***. Ora puoi iniziare a giocare digitando **SPIDEY**.

Commodore Amiga.

Lo stupefacente Spider-Man funzionerà su qualsiasi Amiga 500/1000/2000 con almeno 512k RAM e la versione Kickstart 1.2 o successive. Dovete controllare il gioco con un joystick inserito nella porta 2.



Accenda il suo computer e inserisca la sua copia del disco gioco dello Stupefacente Spider-Man nel Workbench pronto. (Se avete un A 1000 dovreste inserire il vostro disco Kickstart per primo.) Dopo alcuni minuti la sequenza del caricamento apparirà. Se desiderate continuare con il gioco prima che la musica di caricamento sia terminata, premete la barra spaziatrice o il pulsante di fuoco.

Per installare il gioco su disco rigido devi copiare il file chiamato Spidey, e tutti i file nella directory dati sul tuo disco rigido. Puoi farlo da Workbench portando l'icona Spidey e l'icona dati dal dischetto a quello del disco rigido. Il gioco dovrebbe iniziare cliccando doppiamente sull'icona con la maschera di Spidey o digitando Spidey da CLI. Se vuoi vedere la sequenza di caricamento allora fai funzionare il file Comic. Se hai qualche dubbio, leggi il tuo manule Amiga.

Atari ST

Lo Stupefacente Spider-Man funzionerà su ogni sistema Atari ST o STE con dischi singoli o doppi, un minimo di 512 RAM e un monitor a colori. Il gioco richiede un joystick inserito nella porta 1.

Installazione del disco rigido - Se state lavorando da un disco rigido, create su di esso una cartella (chiamatela ogni volta che lo desiderate) e aprite una finestra che contenga questa nuova cartella. Mettete il disco del gioco principale in un disco e poi trasferite questo disco icona dentro questa nuova cartella.

Giocando - Se desidera giocare da:

- floppy drive A, inserite il disco gioco nel drive A e accendete il vostro ST
- floppy drive B, accendete il vostro ST senza disco nel drive A. Quando compare il desktop, cliccate due volte sull'icona del drive B. Individuate il file **LOADER.PRГ** e cliccate su di esso due volte (Per evitare la sequenza di caricamento potete invece cliccare su **SPIDEY.TOS**).

the AMAZING SPIDERMAN



- disco rigido, caricate il vostro ST e disco rigido nel solito modo. Poi aprite una finestra contenente la cartella dove avete sistemato il disco dello Stupefacente Spider-Man. Cliccate su **LOADER.PRГ** (per l'intero gioco) o **SPIDEY.TOS** (evitare la sequenza di caricamento).

Commodore 64

Lo Stupefacente Spider-Man sul C-64 e 128 può essere controllato sia con un joystick o dalla tastiera. Mettete il vostro disco nel vostro drive scrivete **LOAD "*",8,1**. Il titolo apparirà sullo schermo e il gioco sarà caricato.

Inserisci la cassetta nel registratore ed assicurati che sia riavvolta. Ora premi **SHIFT/RUNSTOP** contemporaneamente e premi **PLAY** sul registratore. Sia per la versione su cassetta che per quella su disco ti sarà presentata una schermata di opzioni che ti permetterà di selezionare la porte joystick, ridefinire i tasti e collegare gli effetti sonori.

Spectrum 48/128

Per caricare il gioco assicurati che la cassetta sia riavvolta e poi digita **LOAD "*"**. Dopo che il gioco ha caricato apparirà la schermata delle opzioni.

Amstrad CPC

Per caricare il gioco dalla cassetta, inserisci la cassetta nel drive e premi **CONTROL** ed **ENTER** contemporaneamente. Per caricare il gioco dal disco, inserisci quest'ultimo nel drive e digita **RUN"disc**. Dopo che il gioco ha caricato appariranno le opzioni joystick o tastiera prima che il gioco abbia inizio.



2. Informazioni per la protezione del gioco:

Dopo che il gioco è stato caricato, le saranno fatte alcune domande a proposito dei personaggi di Marvel. Scrivete la risposta corretta e premete enter. Troverete tutte le informazioni che cercate alla fine di questo manuale.

3. Controllo del joystick:

Il controllo di Spider-Man è molto semplice. Se lui si trova su una superficie come un pavimento, una piattaforma, un muro o su un soffitto, Spider-Man si muoverà lungo quella superficie in risposta al comando del vostro cursore o joystick. Se non c'è spazio per salire, allora Spidey salterà quando il tasto della direzione in alto sarà premuto. Se non c'è spazio per salire, Spidey si chinerà quando il tasto della direzione in basso verrà premuto. Per lanciare una ragnatela, premete il pulsante di fuoco e indicate la traiettoria del fuoco premendo simultaneamente una direzione; (sono disponibili otto possibili direzioni - in alto, in basso a sinistra, a destra e in ogni diagonale). Spidey ha una inesauribile quantità di ragnatele, ma non può lanciare una ragnatela mentre è accucciato.

4. Controllo della tastiera:

Con Amiga e Atari ST il gioco funziona quasi interamente con il controllo del joystick. Gli unici controlli a tastiera per l'Amiga e l'Atari ST sono:

Pausa - H

Uscita - Esc

Sull'IBM-PC, Amstrad, Spectrum e su C-64, il gioco funziona con tastiera o joystick. I controlli della tastiera per questi apparecchi sono:

Muovere Spider-Man a destra
Muovere Spider-Man a sinistra
Muovere Spider-Man verso l'alto
Far Saltare Spider-Man
Muovere Spider-Man verso il basso
Far rannocchiare Spider-Man
Lanciare una ragnatela
Pausa
Quit

cursore destra (P - PC)
cursore sinistra (O - PC)
cursore su (Q - PC)
cursore su (Q - PC)
cursore giù (A - PC)
cursore giù (A - PC)
barra spaziatrice (M - SPEC)
H
PC - Esc C-64 - Run/Stop

the AMAZING SPIDERMAN



5. Come giocare con lo Stupefacente Spider-Man

Ogni posto dello studio cinematografico Rockwell è composto da muri, piattaforme, trappole, interruttori e avversari. Farai significanti progressi se potrai localizzare questi interruttori che sono necessari per procedere, oltre ad evitare le trappole. Il tuo obiettivo è localizzare il covo di Mysterio negli uffici. Per arrivare lì bisogna attraversare molte stanze, molte delle quali sono parti di set dello studio cinematografico, costruiti da Mysterio per far in modo che liberare Mary Jane risulti più difficile. Inizialmente gli interruttori influiscono solo sull'azione della stanza attuale, ma non appena si procede all'interno dello Studio essi agiscono nello stesso modo anche nelle altre stanze. Attivando un pulsante si può muovere, cambiare o far scomparire, una piattaforma, una porta o una superficie. All'inizio, essi vi sembreranno ovvi. Poco dopo però alcuni diventeranno invisibili cos'ì che lei dovrà usare il suo intuito. Spider-Man può attivare un interruttore solo camminandoci sopra, superarlo, (se si tratta di un'interruttore a luci infrarosse), o lanciando una ragnatela direttamente su di esso. Raggiungere gli interruttori non è facile per Spider-Man, scoprirai quindi che le ragnatele saranno di grande aiuto per lui. Le trappole includono ascensori, porte che si chiudono, pavimenti elettrizzati e chiodi. Se Spider-Man finisce in una trappola il valore della sua forza diminuirà; dovrà agire velocemente se vuole salvarlo.

Molte trappole sono attivate da interruttori, così che rimangano nascoste alla tua vista. Le superfici sono state cosparse con un composto chimico sparso da Mysterio per far in modo che Spider-Man e le sue ragnatele non si attacchino. Altre speciali superfici sono solo olografi di muri, pavimenti e soffitti. Fortunatamente ci sono ancora superfici normali, poiché Mysterio non aveva altro composto chimico o proiettori olografici per coprirle.

Normale - Spidey può arrampicarsi sulle superfici, camminare, e lanciare ragnatele e saltare su di esse senza problemi.



Viscida - Spidey non può arrampicarsi o cambiare direzione
Magnetica - Le ragnatele non si attaccano a queste superfici.

Illusoria - Cammina attraverso il contatto così che Spidey non può arrampicarsi, attraversarlo, lanciare ragnatele o saltare su di esse.

Le regole sopra elencate si possono applicare ad ogni contatto con queste superfici, robot o piattaforme.

I robot, creati da Misterio, controllano gli studi. In aggiunta ai più ovvi robot, si potrebbero incontrare dei cloni di Mary Jane, Misterio e persino lei stesso! Fortunatamente questi robot non sono intelligenti, ma possono causare danni e confusione, così cerca di star lontano da loro. Solitamente si può sopraffare un robot lanciandogli una ragnatela. Le ragnatele hanno un numero di effetti che dipendono da ciò che esse colpiscono: se colpiscono un robot, lo stordiscono brevemente poi la ragnatela scompare. Se colpiscono un interruttore sulla sua superficie esso viene attivato e le ragnatele svaniscono. Spider-Man può anche dondolare e arrampicarsi sulle sue tele. Pendere dalle ragnatele, saltare su ogni superficie o piattaforma. Arrampicarsi su una ragnatela e spostare Spider-Man nella direzione della tela. Attenzione: esse durano solo per breve tempo e possono rompersi se vengono a contatto con altri oggetti. Se siete appesi alla ragnatela e si sta rompendo, premete il pulsante di fuoco. In alcune stanze la gravità è stata alterata sia in direzione che in forza. Come Misterio ha calcolato, ciò avrà conseguenze sconcertanti per Spider-Man!! (La gravità alterata può esserle d'aiuto se impara ad usarla correttamente). La salute di Spider-Man diminuisce quando è colpito da piattaforme mobili o guardie o quando tocca pavimenti elettrizzati, chiodi, muri e soffitti. Occasionalmente Misterio libererà gas che prosciugheranno la forza di Spider-Man o ridurranno i suoi sensi di ragno. Per prolungare la sofferenza di Spider-Man, Misterio ha provveduto ad alcune "aree di guarigione" dove l'uomo ragno può recuperare la sua salute. Se la sua salute sarà troppo debole, morirà. La prossima sezione spiega come è composta la salute di Spider-Man.

the AMAZING SPIDERMAN



Schermo Layout - Nella parte alta dello schermo di gioco ci sono alcune esposizioni. Il punteggio è tenuto sotto forma di numero e misura la vostra capacità. Il piccolo cuore posto a fianco della barra orizzontale batte più velocemente non appena la salute di Spidey si deteriora. Su C-64, la barra orizzontale rappresenta la salute di Spider-Man. Su PC, Amiga e Atari ST, il disegno di Spider-Man sulla sinistra dello schermo rappresenta la salute di Spidey. Più si evidenzia lo scheletro più deteriora la sua salute. Deve assicurarsi di non rimanere con un mucchio di ossa!!

6. Come salvare il gioco

Nelle versioni PC, Amiga, ST e C64 c'è una possibilità che ti permette di salvare mentre stai giocando. Salva la tua posizione nell'ultima sala di registrazione in cui sei entrato. Se muori o esci, avrai la possibilità di tornare alla più lontana sala di registrazione che avevi raggiunto scegliendo l'opzione TAKE X (dove X è il numero della sala di registrazione) nel menu di gioco. Riconoscerai le sale di registrazione poiché possiedono dei grandi CIAK - collegano tutti i diversi set negli Studi Rockwell. Questa caratteristica non funzionerà se spegnerai il tuo computer.

7. Dati personaggi

SPIDER-MAN

Altezza: 5'-10"

Occhi: nocciola

Peso: 165 libbre

Capelli: castani

Da giovane Peter Parker era uno studente con lode in scienze. Una sera, quando frequentava le superiori, stava assistendo ad una dimostrazione sul maneggiamento di tasti nucleari. Durante l'esibizione, un ragno fu irradiato.



Il ragno colpito cadde sulla mano di Parker, punse la sua pelle e morì. Poco dopo, Parker, scoprì che era in grado di arrampicarsi sui muri con le punte delle sue dita che aveva un incredibile bilancio, riflessi e forza. Sviluppò anche un'abilità extra sensoriale che lo avvisava del pericolo con una sensazione di formicolio dietro alla testa. Egli associò subito queste grandi abilità umane col morso del ragno. Parker all'inizio progettò di fare affari facendo spettacoli come lo Stupefacente Spider-Man. Dopo la sua esibizione, comunque, egli permise a un ladro di fuggire persino se avrebbe potuto fermarlo facilmente. Alcuni giorni dopo, lo stesso ladro assassinò l'amato zio di Parker, Ben. Preso dai rimorsi, Parker capì che non avrebbe mai dovuto evitare le responsabilità che i suoi nuovi poteri gli diedero. Egli iniziò ad usare i suoi poteri per combattere il crimine e guadagnava da vivere per se e la sua zia vedova vendendo foto di se stesso in azione. Peter Parker è sposato con Mary Jane Watson. Fino a questo momento non ha figli.

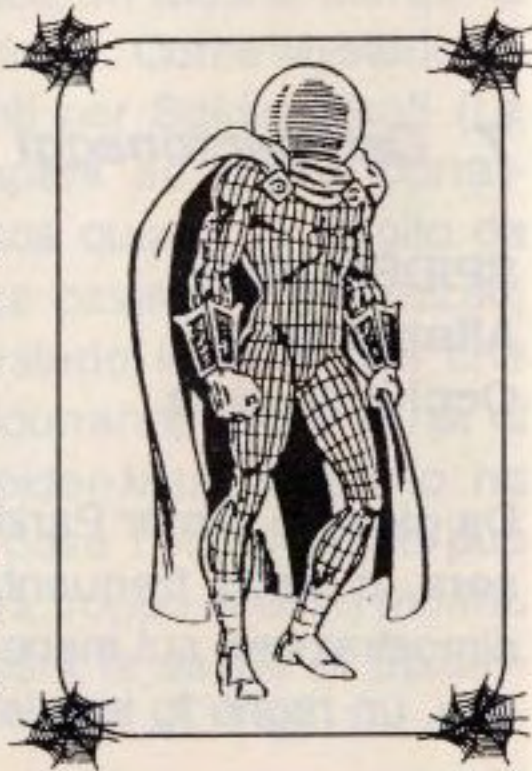


MYSTERIO

Altezza: 5'-11"
Occhi: azzurri

Peso: 175 libbre
Capelli: neri

Mysterio ha iniziato la sua carriera come controfigura ad Hollywood, ma presto divenne un grande disegnatore di effetti speciali. Per sfuggire all'anonimato del suo lavoro, egli cercò di recitare, ma con scarso successo. Egli decise di usare le sue conoscenze tecniche per uccidere Spider-Man e prendere il suo posto di famoso combattente del crimine.



the AMAZING SPIDERMAN



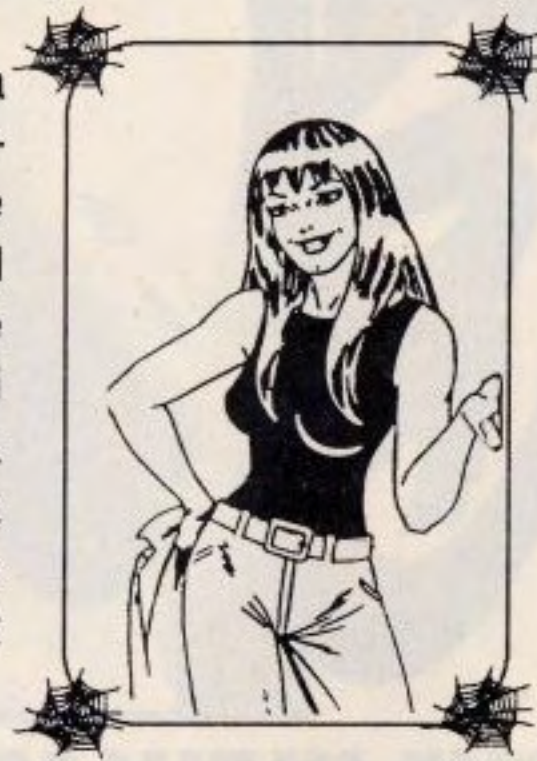
Mysterio pianificò di screditare Spider-Man, commettendo crimini con un suo costume con la soddisfazione di aver catturato il vero Spider-Man. Il tentativo fallì, Spider-Man lo sconfisse e Mysterio fu arrestato per i crimini commessi col suo costume da uomo ragno. Dopo un breve periodo di prigione Mysterio fu rilasciato ed egli rinnovò le sue attività illegali. Manipola i sensi delle sue vittime così che loro dubitino della loro stessa percezione, indebolendo le loro effettive capacità di ragionare e agire. Mysterio preferisce lavorare in luoghi chiusi dove è in grado di manipolare i dintorni con effetti speciali.

MARY JANE WATSON-PARKER

Altezza: 5'-8"
Occhi: verdi

Peso: 120 libbre
Capelli: rossi

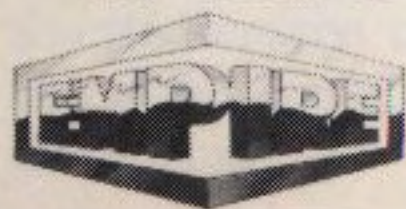
Mary Jane è un'attrice di successo, una modella e una ballerina. Durante la sua gioventù dimostrava una personalità superficiale per tentare di dimenticare la stanchezza per il matrimonio infelice dei genitori. Era riluttante a farsi coinvolgere da Peter Parker perché lei conosceva la sua reale identità e non voleva una relazione con qualcuno che rischiava la sua vita costantemente. Mary Jane recita una parte nella serie televisiva giornaliera Secret Hospital.



Gazza



**THE ULTIMATE SOCCER CHALLENGE
IS ABOUT TO ...KICK OFF!!**



AVAILABLE ON: Commodore Amiga, IBM PC and Compatibles, Atari ST,
Commodore 64, Amstrad CPC+, Amstrad GX 4000 & Spectrum